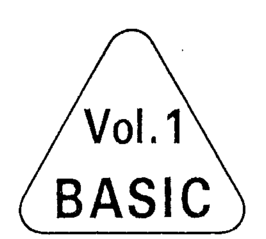


MIDI MULTI TIMBRAL LINEAR SYNTHESIZER



Mode d'emploi



Pour le Canada

CLASS B NOTICE

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

CLASSE B AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Réglement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

Prière de lire le manuel "MIDI" séparé avant ce mode d'emploi.

NOTES IMPORTANTES

ALIMENTATION

L'alimentation appropriée à cet appareil est indiquée sur sa plaque nominale. Il est recommandé de s'assurer que la tension locale est bien celle appropriée aux spécifications de cet appareil.

N'utilisez pas la même prise que celle utilisée pour un appareil générant du bruit (comme un moteur, un système d'éclairage variable) ou un appareil de grande consommation.

Lors de la connexion du cordon d'alimentation à la prise, assurez-vous que l'appareil est bien éteint.

Pour débrancher le cordon d'alimentation de la prise secteur, ne tirez pas le cordon, mais saisissez la fiche pour éviter d'endommager le cordon.

Manipulez le cordon d'alimentation avec soin.

Si l'appareil n'est pas utilisé pendant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.

Il est normal que cet appareil chauffe pendant son utilisation.

Avant de monter cet apparil avec d'autres dispositifs, mettez cet appareil et tous les autres appareils hors circuit.

Cet appareil peut ne pas fonctionner correctement s'il est mis sous tension immédiatement après avoir été mis hors circuit. Dans ce cas, mettez simplement l'appareil hors circuit, puis remettez-le sous tension quelques secondes plus tard.

EMPLACEMENT

Ne placez pas cet appareil dans les conditions suivantes : Dans les endroits extrêmement chauds (où il peut être affecté par les rayons directs du soleil, à proximité d'un chauffage, etc.), les endroits soumis à une humidité extrême et où il peut être affecté par de la poussière ou des vibrations.

L'utilisation de cet appareil près d'un éclairage au néon, d'une lampe fluorescente, d'un téléviseur ou d'un écran d'affichage (CRT) peut provoquer des interférences parasites. Modifiez, dans ce cas, l'angle ou la position de l'appareil.

Si vous utilisez cet appareil à proximité d'un téléviseur ou d'un poste de radio en marche, du bruit ou des problèmes d'image peuvent prendre place. Eloignez dans ce cas l'appareil.

Ne mettez rien de lourd sur cet appareil ou son cordon d'alimentation.

NETTOYAGE

Utilisez un détergent doux pour le nettoyage. N'utilisez pas de solvants tels que des diluants pour peinture.

SAUVEGARDE DE LA MEMOIRE

Cet appareil possède un système de sauvegarde de la mémoire conservant les données même lorsque l'appareil est éteint.

La pile supportant ce circuit de sauvegarde doit être remplacée tous les cinq ans. Confiez le remplacement de cette pile à un centre de service Roland. (Le premier remplacement peut être nécessaire avant cinq années, en fonction du temps écoulé avant votre achat de l'appareil.) Pour éviter toute perte ou effacement accidentel des données, nous vous recommandons de faire un mémo des données ou de les sauvegarder sur une carte de mémoire. En cas d'effacement des données pendant une réparation de l'appareil, il est impossible de récupérer les données perdues.

Lorsque la pile est épuisée, l'affichage indique le message ci-dessous et les données contenues dans la mémoire peuvent être perdues.

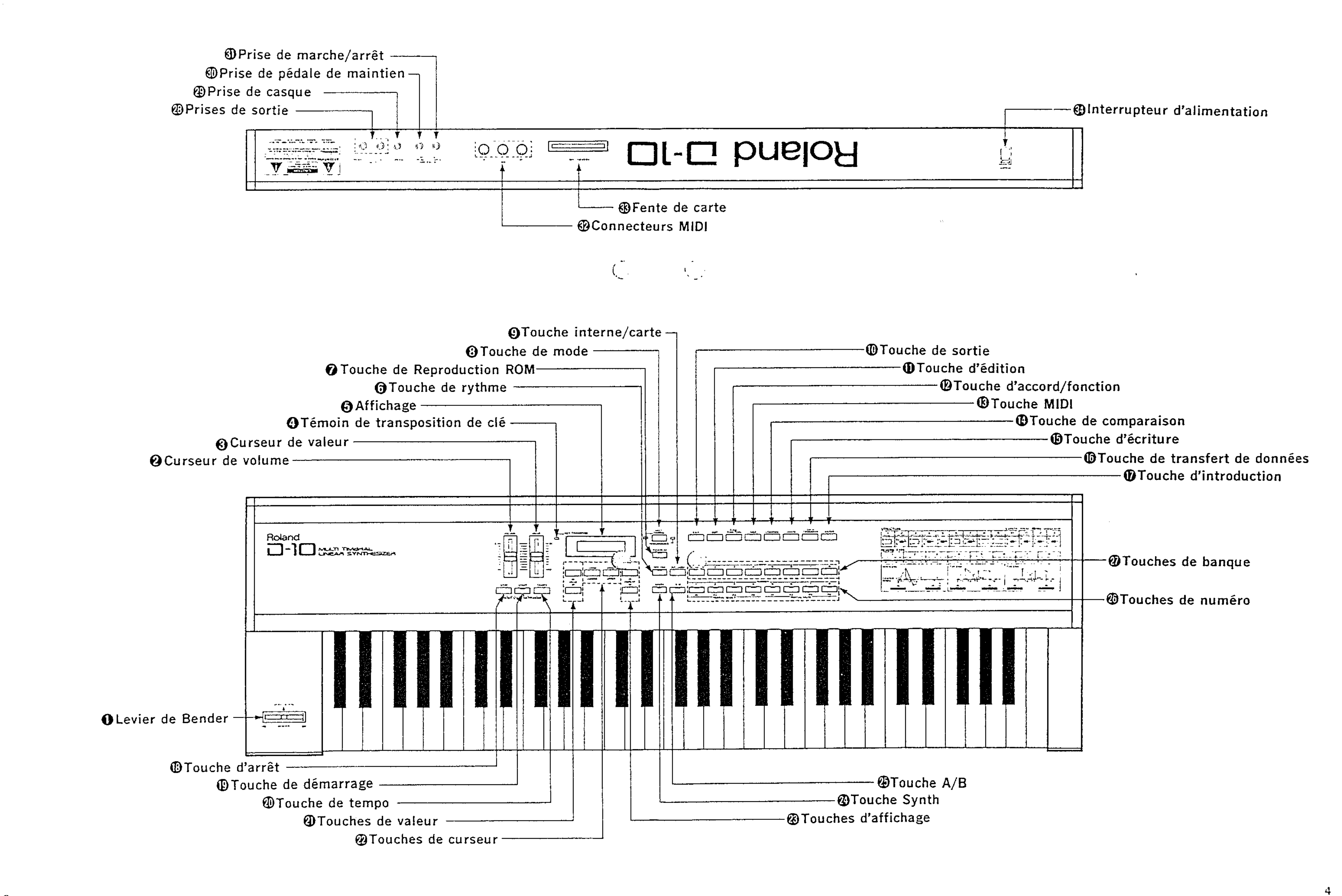
Nous vous prions de lire attentivement ce mode d'emploi pour profiter au maximum des possibilités du D-10.

TABLE DES MATIERES

Cours de base (Volume 1)

1 **DESCRIPTION DU PANNEAU** 3
2 **DESCRIPTION DU D-10** 7
1. Fonctions 7
2. Modes 9
3. Partiels et nombre maximum de Voix 12
3 **RACCORDEMENTS** 13
4 **MODE D'EXECUTION** 14
1. Mise sous tension 14
2. Sélection de Patch 15
3. Fonctions de contrôle d'exécution 20
a. Levier de Bender 20
b. Vélocité 20
c. Maintien 20
4. Reproduction de rythme 21
a. Reproduction de piste 21
b. Mode de rythme 23
5. Métronome 29
6. Accord principal 32
7. Transposition de clé 33
5 **REPRODUCTION DE ROM** 34
6 **CARACTERISTIQUES** 36

1 DESCRIPTION DU PANNEAU



❶Levier de Bender
Il est possible de modifier le diapason ou de créer des effets de vibrato en utilisant ce levier de Bender.

❷Curseur de volume
Ce curseur contrôle le volume du son envoyé par la prise de sortie et la prise de casque.

❸Curseur de valeur
Utilisez ce curseur pour changer les valeurs. Pendant la reproduction, ce curseur est utilisé pour contrôler le tempo.

❹Témoin de transposition de clé
Ce témoin est allumé lorsque la fonction de transposition de clé est active.

❺Affichage
Cet affichage indique l'état actuel du D-10.

❻Touche de rythme
Appuyez sur cette touche pour commuter le D-10 dans le mode de boîte à rythmes. Lorsque le témoin de la touche est allumé, le D-10 fonctionne comme boîte à rythmes et les motifs rythmiques peuvent être changés en utilisant les touches de banque et de numéro.

❼Touche de Reproduction ROM
Appuyez sur cette touche pour une exécution de ROM PLAY. Lorsque le témoin de la touche est allumé, le D-10 est prêt à jouer le morceau de démonstration que l'on a sélectionné en utilisant la touche de numéro.

❽Touche de mode
Cette touche permet de sélectionner le mode d'exécution ou multitimbral. Le témoin (de l'un des côtés de la touche) du mode correspondant s'allume.

❾Touche interne/carte
Cette touche permet de sélectionner la mémoire interne ou la carte de mémoire où se trouve le son que l'on désire utiliser.

❿Touche de sortie
Utilisez cette touche pour retourner d'un mode quelconque au mode de reproduction.

⓫Touche d'édition
Appuyez sur cette touche pour passer dans le mode d'édition.

⓬Touche d'accord/fonction
Appuyez sur cette touche pour changer les valeurs des paramètres relatifs à l'accord, tel que l'accord principal (Master Tuning).

⓭Touche MIDI
Appuyez sur cette touche pour l'édition des fonctions MIDI.

⓮Touche de comparaison
A l'aide de cette touche, vous pouvez facilement rappeler la sonorité d'origine afin de la comparer avec la version éditée.

⓯Touche d'écriture
Appuyez sur cette touche pour commencer le processus d'écriture.

⓰Touche de transfert de données
Appuyez sur cette touche pour effectuer les fonctions de transfert de données.

⓱Touche d'introduction (Enter)
Appuyez sur cette touche pour exécuter une procédure spécifique.

⓲Touche d'arrêt (Stop)
Appuyez sur cette touche pour arrêter le jeu d'un motif rythmique ou d'un morceau.

⓳Touche de démarrage
Appuyez sur cette touche pour commencer la reproduction d'un motif rythmique ou d'un morceau.

⓴Touche de tempo
Appuyez sur cette touche pour voir la valeur de tempo actuellement réglée ou pour changer les valeurs du métronome.

㉑Touches de valeur
Ces touches peuvent être utilisées pour le contrôle fin des valeurs. Une pression sur la touche augmente la valeur alors qu'une pression sur la touche la réduit. Pendant la reproduction de données, ces touches peuvent être utilisées pour le contrôle du tempo.

㉒Touches de curseur
Utilisez ces touches pour déplacer un curseur ou pour la sélection d'un paramètre dans l'affichage.

㉓ Touches d'affichage
Ces touches sont utilisées pour changer les affichages. Une pression sur la touche permet de passer à l'affichage suivant alors qu'une pression sur la touche perment de passer à l'affichage précédent.

㉔ Touche Synth
Appuyez sur cette touche pour retourner dans le mode de reproduction à partir du mode de rythme ou du mode de reproduction de ROM. Lorsque le témoin de cette touche est allumé, vous pouvez changer les patches (timbres) avec les touches de banque et de numéro.

㉕ Touche A/B
Cette touche permet de sélectionner le groupe, A ou B, d'un patch (timbre).

㉖ Touches de numéro
Dans le mode de reproduction, ces touches sont utilisées pour changer les sons, mais elles ont un but différent dans les autres modes.

㉗ Touches de banque
Dans le mode de reproduction, ces touches sont utilisées pour changer les sons, mais elles ont un but différent dans les autres modes.

㉘ Prises de sortie
Ces prises de sortie fonctionnent en stéréo dans le mode de rythme ou le mode multitimbral.

㉙ Prise de casque
Connectez un casque d'écoute stéréo à cette prise. (Le meilleur casque doit avoir une impédance de 8 à 150 ohms). Les signaux sont toujours sortis aux prise de sortie, même lors qu'un casque d'écoute est connecté à cette prise.

㉚ Prise de pédale de maintien
En connectant un commutateur à pédale optionnel (DP-2, DP-6), l'effet de maintien peut être contrôlé avec la pédale.

㉛ Prise de marche/arrêt
En connectant un commutateur à pédale optionnel (DP-2, DP-6), le rythme peut être contrôlé avec la pédale.

㉜ Connecteurs MIDI
Ces connecteurs sont utilisés pour la connexion d'autres appareils MIDI.

㉝ Fente de carte
Insérez une carte de mémoire dans cette fente.

㉞ Interrupteur d'alimentation
Commande la mise en marche et l'arrêt de l'appareil.



2 DESCRIPTION DU D-10

Le Roland D-10 est un synthétiseur linéaire multitimbral, avec une boîte à rythmes incorporée, conçu à la fois pour les joueurs de clavier et les enregistrements multipistes. Voici une explication des fonctions et des modes du D-10.

1. Fonctions du D-10

● Source de son LA

La source de son LA permet d'obtenir des sons de type analogique chaud ainsi que des sons de type numérique saillant.

● Mode d'exécution et mode multitimbral

Le mode d'exécution peut être sélectionné pour une interprétation avec le D-10 en utilisant son propre clavier et le mode multitimbral est convenable pour les exécutions d'ensemble en utilisant un séquenceur MIDI.

● Sonorité

La mémoire interne du D-10 contient 128 sonorités présélectionnées différentes, 64 sonorités programmables et 63 sonorités rythmiques présélectionnées.

● Patch et Timbre

Un son consiste en une sonorité et une paire de fonctions de contrôle de sonorité et d'exécution. Dans le mode d'exécution, deux sonorités sont affectées à un son (=Patch) et dans le mode multitimbral, une seule sonorité est affectée à un son (=Timbre).

● Réverbération

La section de réverbération numérique du D-10 permet de créer des effets de reverb (réverbération). Dans le mode d'exécution, un effet de reverb différent pent être réglé pour chaque patch.

● Sonorité rythmique

Lors de l'utilisation du D-10 comme boîte à rythmes, vous pouvez utiliser les sonorités que vous avez progmammées ains que les 63 sonorités rythmiques présélectionnées (pour un total de 85 sonorités).
Il vous est de plus possible de régler les paramètres de pan (panoramique) et de niveau pour chaque sonorité rythmique et vous pouvez en conséquence obtenir l'équilibre de volume désiré dans les sorties stéréo.

● Boîte à rythmes et Métronome

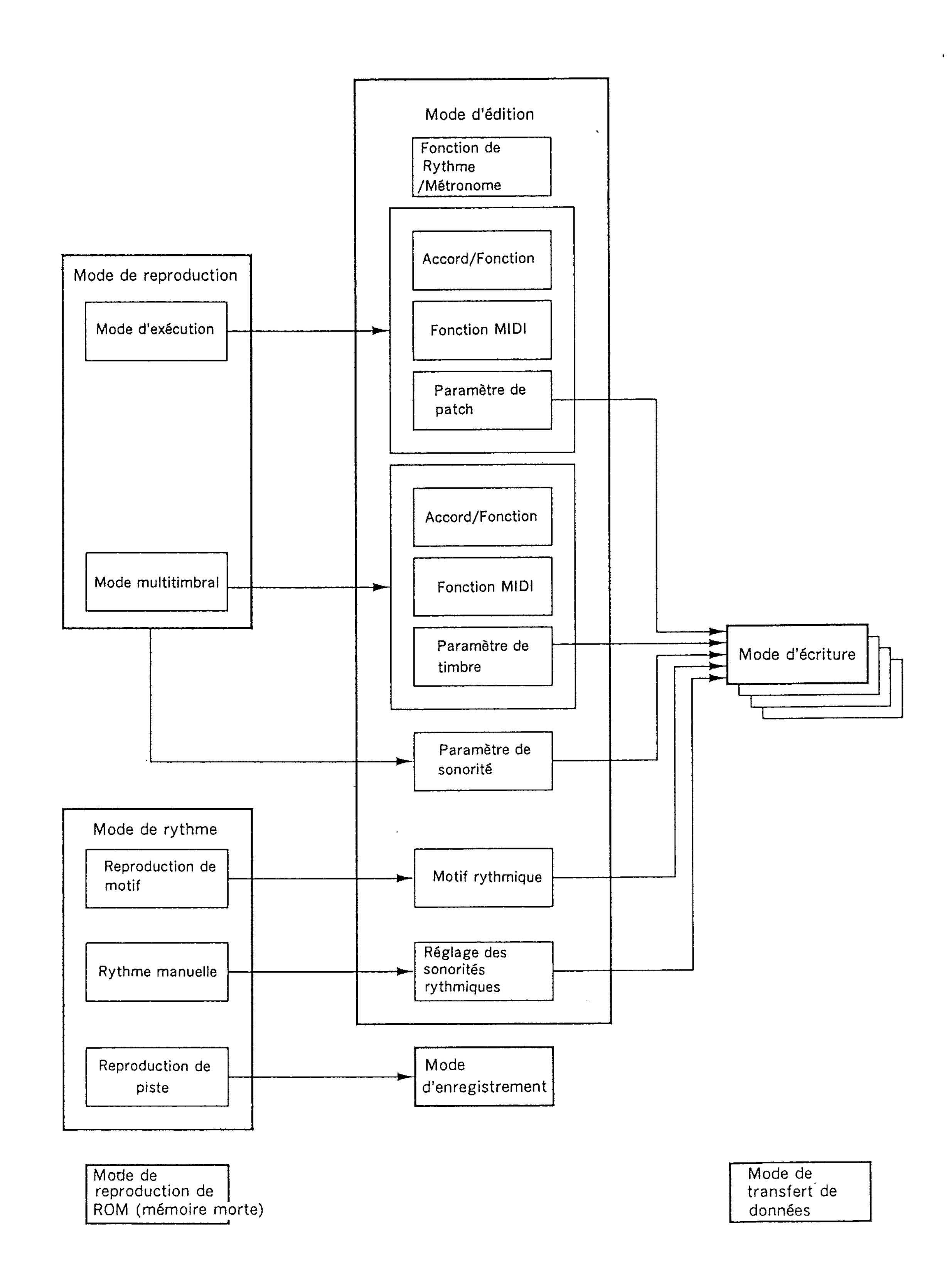
La boîte à rythmes incorporée comprend 32 motifs rythmiques présélectionnés différents et 32 motifs supplémentaires, programmables par l'utilisateur. Vous pouvez créer un morceau (ou passage) dans une piste rythmique en utilisant ces motifs rythmiques. Le métronome peut être utilisé non seulement pour pratiquer sur le clavier, mais également pour créer un motifs rythmique ou une piste rythmique.

● Carte de mémoire

En utilisant une carte de mémoire optionnelle (M-256D), vos données de son et données de rythme originales peuvent être sauvegardées pour un usage ultérieur.

2. Modes

Le D-10 possède divers modes qui doivent être sélectionnés selon ce que l'on désire faire.



[Mode de reproduction]

Il existe deux modes de reproduction différents, le mode d'exécution et le mode multitimbral. Chaque mode vous permet de sélectionner le patch ou le timbre que vous préférez.

● Mode d'exécution

Le mode d'exécution peut être sélectionné pour jouer le D-10 en utilisant son propre clavier. Vous pouvez jouer le clavier sur le rythme joué dans la section de rythme.

● Mode multitimbral

Dans le mode multitimbral, le D-10 fonctionne comme une boîte à rythmes et 8 synthés indépendants. Vous pouvez jouer une interprétation de type d'ensemble en utilisant un séquenceur MIDI.

[Mode de rythme]

Ce mode transforme le D-10 en une boîte à rythmes. Vous pouvez sélectionner un motif rythmique ou jouer le clavier en utilisant les sonorités rythmiques.

[Mode d'édition]

Ce mode vous permet d'editer divers paramètres. Normalement, la version éditée n'est pas réécrite sur les données précédentes, à moins d'effectuer la procédure d'écriture appropriée.

[Mode d'enregistrement]

Le mode d'enregistrement vous permet d'enregistrer des données d'exécution dans une piste rythmique.

[Mode d'écriture]

Le mode d'écriture vous permet d'écrire une version éditée dans la mémoire interne du D-10 ou sur une carte de mémoire.

[Transfert des données]

Le mode de transfert des données vous permet de copier toutes les données écrites dans la mémoire interne du D-10 sur une carte de mémoire ou dans la mémoire interne d'un autre D-10 et également de copier les données de la carte de mémoire ou dans le D-10 sur un autre D-10.

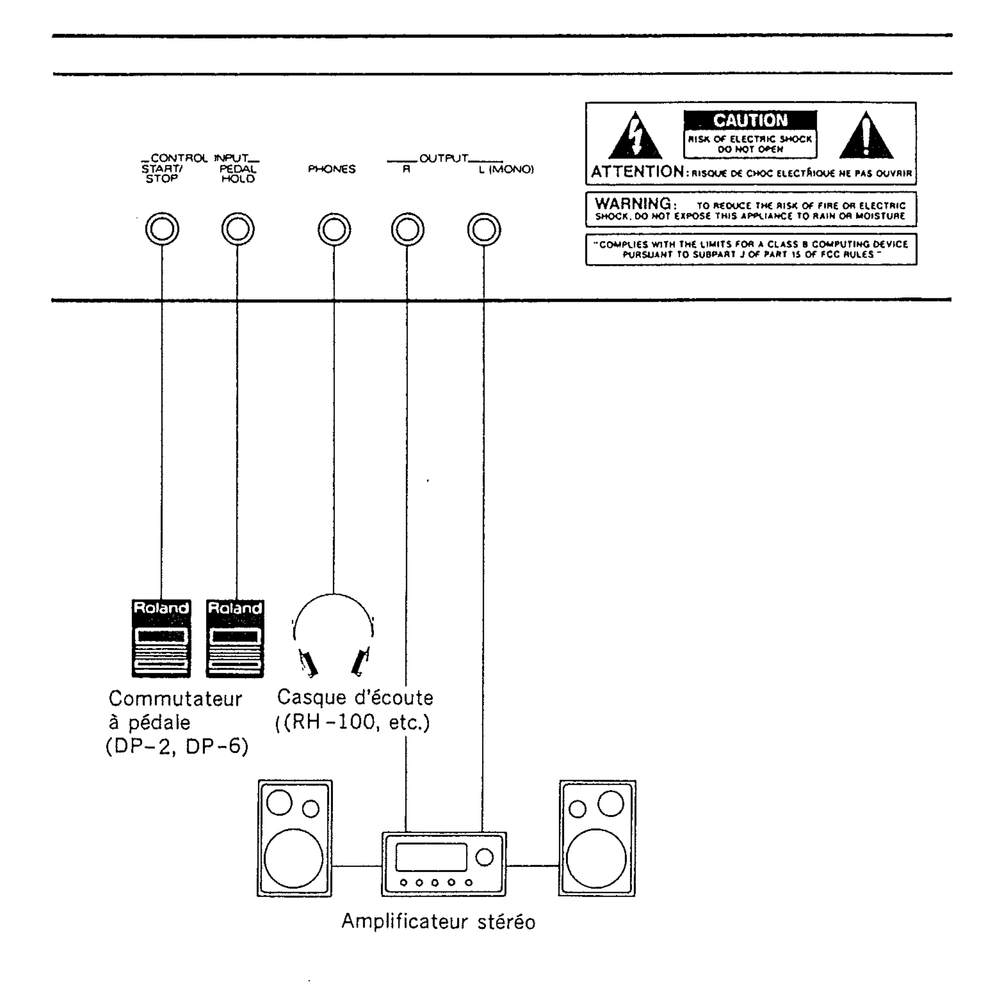
[Mode de reproduction de ROM]

Dans ce mode, vous pouvez jouer l'un des 8 morceaux préprogrammés dans le D-10 pour démontrer les effets de la fonction multitimbrale.

3. Partiels et nombre maximum de Voix

Le D-10 peut produire un maximum de 32 voix utilisant 32 partiels en même temps. Un partiel est la plus petite unité de son dans le D-10. Une sonorité consiste en un à quatre partiels. Une sonorité faite d'un seul partiel peut être jouée polyphoniquement sur 32 voix alors qu'une sonorité faite de deux partiels possède 16 voix et une sonorité de quatre partiels possède 8 voix polyphoniques. Il est très important de bien comprendre ce concept. En particulier dans le mode multitimbral, ceci peut devenir difficile car plusieurs sonorités sont impliquées en même temps.

3 RACCORDEMENTS

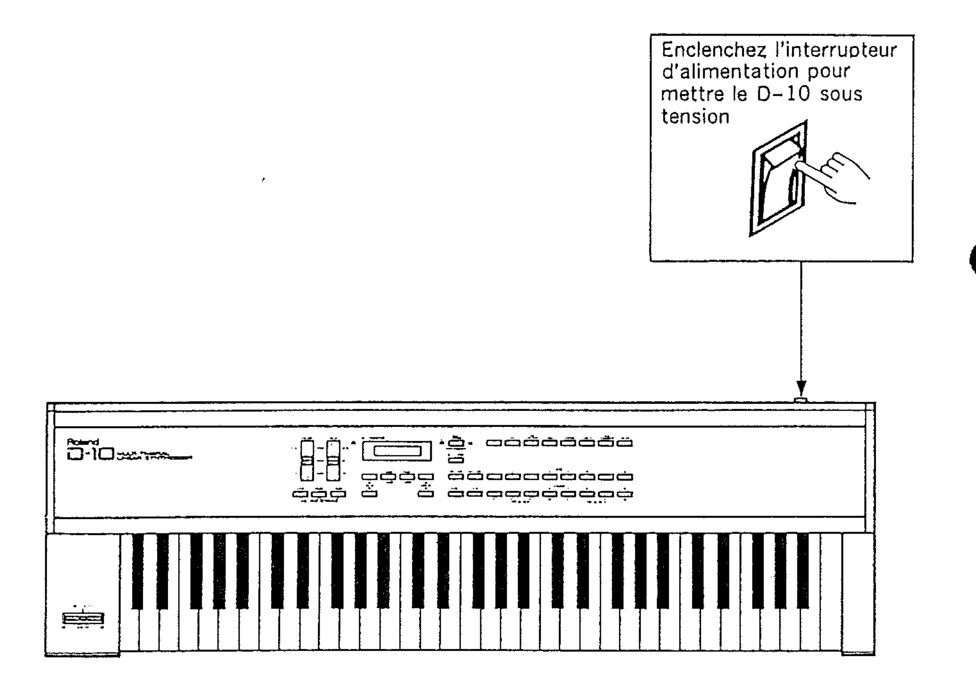


4 MODE D'EXECUTION

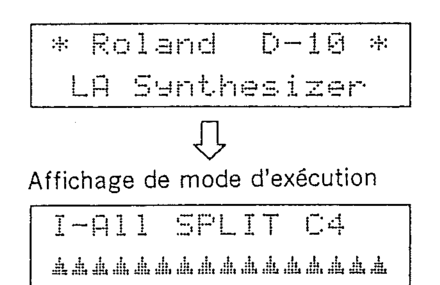
Cette section décrit la manière d'utiliser le D-10 dans le mode d'exécution.

1. Mise sous tension

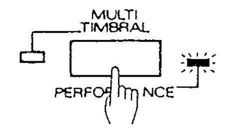
Assurez-vous que le D-10 est correctement et fermement connecté aux appareils externes, puis mettez-le sous tension.



L'affichage change de la manière indiquée ci-dessous.

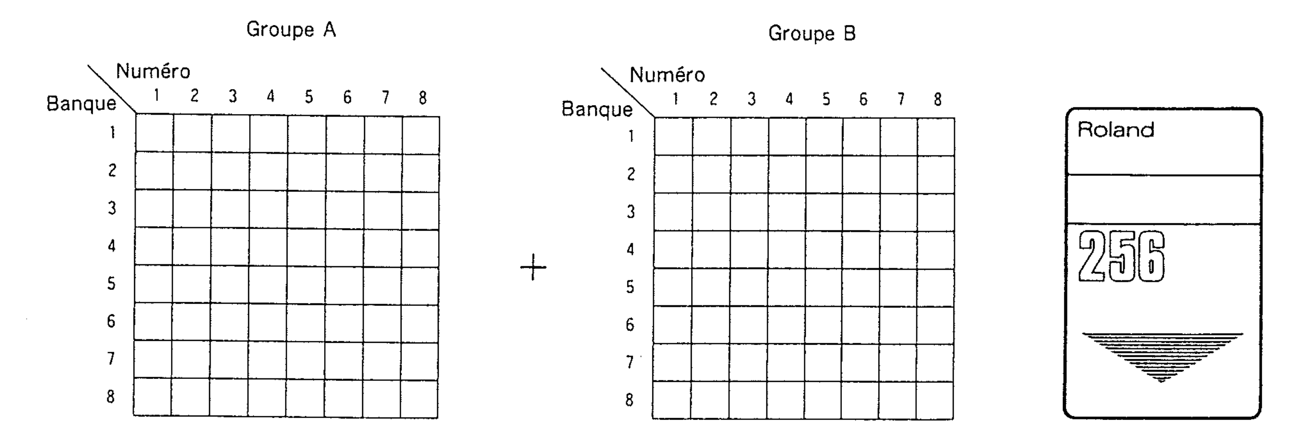


Si l'affichage ne répond pas comme indiqué ci-dessus, appuyez sur la touche d'exécution pour passer dans le mode d'exécution.



2. Sélection de Patch

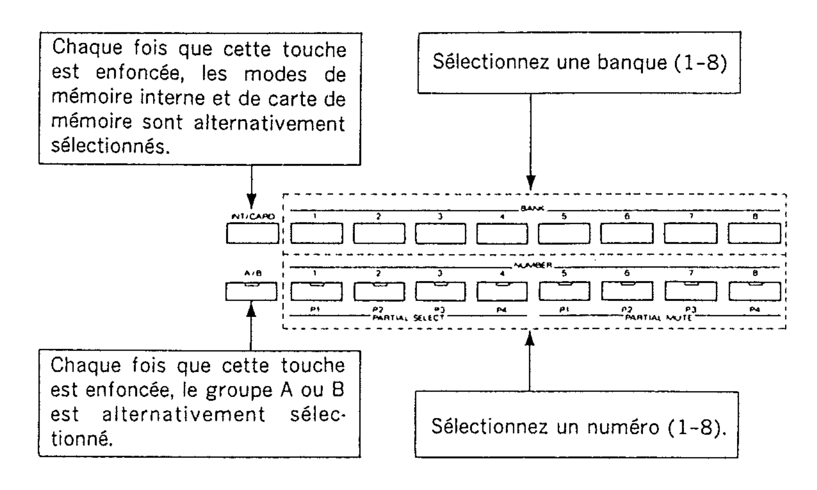
Un patch est représenté par un groupe (A ou B), une banque (1 à 8) et un numéro (1 à 8). La mémoire interne du D-10 peut contenir jusqu'à 128 patches et une carte de mémoire peut également contenir 128 patches, permettant ainsi un choix de 256 patches, en appuyant simplement sur les touches correspondantes.



Interne : 128 patches

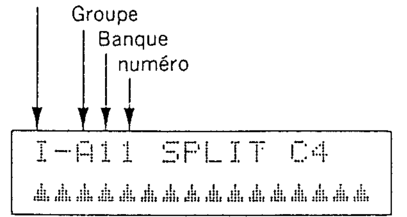
Carte de mémoire : 128 patches

Les touches suivantes sont utilisées pour la sélection d'un patch. La sélection de patch n'est exécutée que si la touche de numéro est enfoncée. Si vous désirez ne changer que le numéro d'un patch, appuyez simplement sur la touche de numéro correspondante.



<Affichage>

Lorsque le mode de mémoire interne est sélectionné, un "I" est affiché et, lorsque le mode de carte de mémoire est sélectionné, un "C" est affiché.



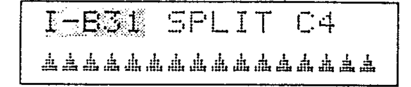
[Ex.]

Changement du patch I-A11 au patch I-B31

① **Appuyez sur la touche A/B.**

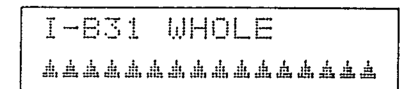
I-B11 SPLIT C4

② **Appuyez sur la touche de banque 3.**



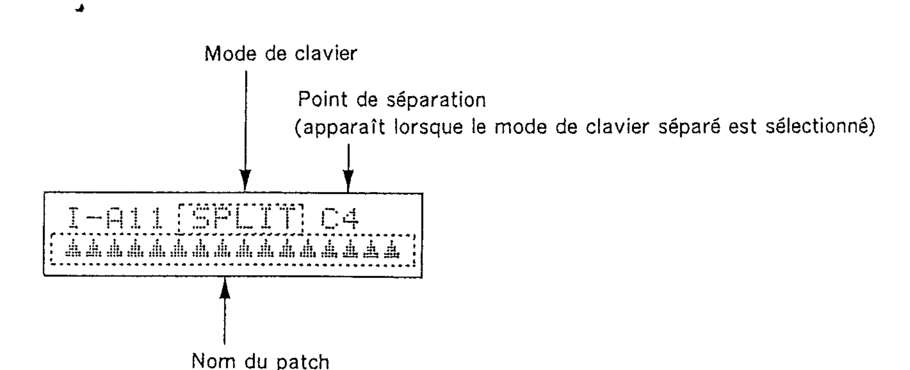
③ **Appuyez sur la touche de numéro 1.**

Le patch I-B31 est maintenant sélectionné.



[Affichage]

L'affichage indique certaines des données relatives au patch sélectionné.



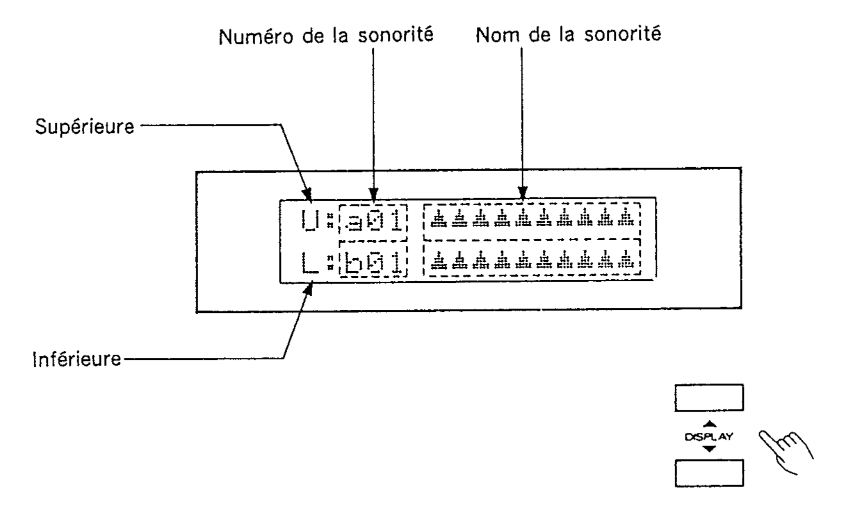
[**Mode de clavier**]

Une paire de sonorités est affectée à un patch.
Le mode de clavier détermine la manière de jouer ces sonorités.

- WHOLE : Seule la sonorité supérieure est jouée.
- DUAL : Les sonorités supérieure et inférieure sont jouées.
- SPLIT : Le clavier est divisé en deux sections au point de séparation. Les sonorités supérieure et inférieure sont joués dans les sections différentes.

∗Le nombre maximum de voix pouvant être jouées simultanément change en fonction du réglage du patch ou selon que la section rythmique est jouée ou pas.

Si vous désirez vérifier les sonorités affectées au patch, appuyez sur l'une des touches d'affichage. L'affichage change chaque fois que la touche est enfoncée.

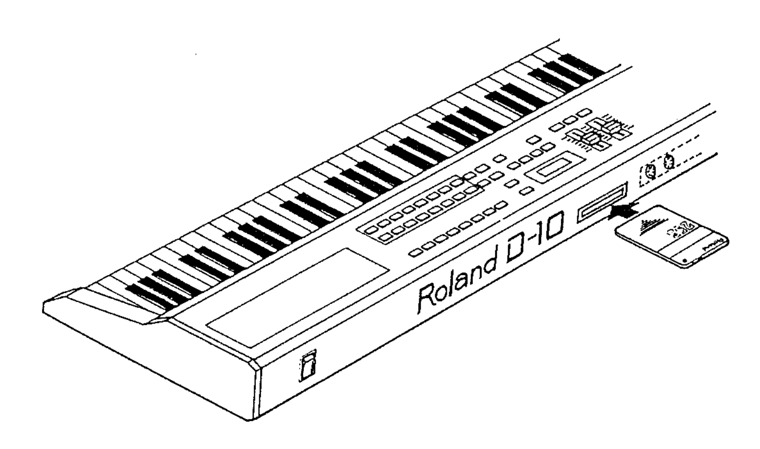


[Carte de mémoire]

Une carte de mémoire peut contenir des données de rythme ainsi que des données de son des patches (timbres) et sonorités.

* Une carte de mémoire toute neuve (M-256D) ne contient pas de données du tout et ne peut être utilisée que si la procédure de sauvegarde appropriée (reportez-vous à la page 127 dans le cours avancé) est suivie pour copier toutes les données de la mémoire interne sur la carte de mémoire. Ceci s'applique également à une carte de mémoire contenant des données autres que celles du D-10.

Etape 1 — **Pour utiliser un patch sur une carte de mémoire, insérez la carte de mémoire dans la fente de carte dans le sens correct.**



Etape 2 — **Sélectionnez CARD (carte) en utilisant la touche Interne/Carte.**

* Si une carte de mémoire n'est pas correctement connectée ou n'est pas connectée du tout, l'affichage apparaît comme indiqué ci-dessous et CARD ne peut être sélectionné.

```
Card Not Ready
```

* Si vous utilisez une carte de mémoire contenant des données autres que celles pour le D-10, D-20 ou D-110, l'affichage apparaît comme ci-dessous pendant un moment et CARD ne peut être sélectionné. (En ce qui concerne le D-110, seule l'affectation de clavier pour montage Timbres/Sonorités/Rythme est compatible avec le D-10 dans le mode multitimbral.)

```
Illegal Card
```

Il existe deux types de cartes de mémoire :

Carte ROM (Mémoire morte)
Les données sur une carte ROM ne peuvent être éditées car elles ne peuvent être effacées. Les bibliothèques de son optionnelles sont des cartes ROM.

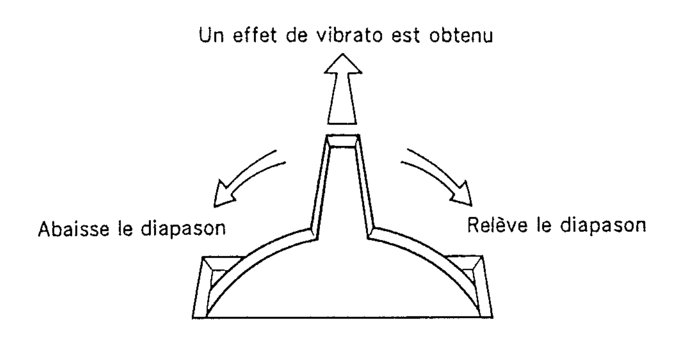
Carte RAM (Mémoire vive)
Les données sur une carte RAM peuvent être éditées. Ce type de carte comprend un système de sauvegarde de la mémoire alimenté par une pile. La carte de mémoire optionnelle M-256D est une carte RAM. Utilisez ces cartes pour la sauvegarde des données de son que vous avez programmées.

3. Fonctions de contrôle d'exécution

Pendant une exécution en direct, vous pouvez contrôler le son en utilisant les fonctions de contrôle d'exécution suivantes.

a. Levier de Bender

A l'aide du levier de Bender, vous pouvez changer le diapason ou créer des effets de vibrato.



*La profondeur de l'action du Bender a été réglée de manière différente pour chaque patch pour qu'il corresponde au son et, en conséquence, l'effet varie en fonction du patch sélectionné.

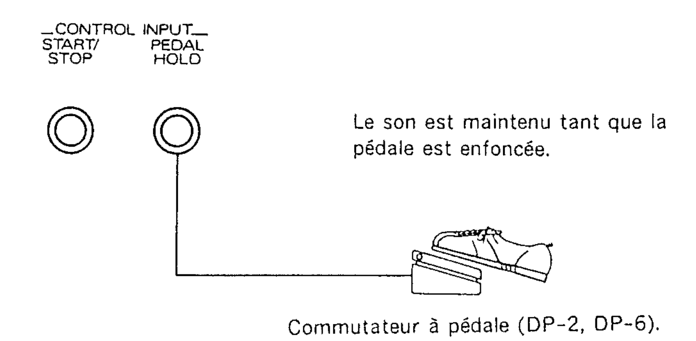
b. Vélocité

La vélocité correspond aux dynamiques, contrôlant le volume, le diapason et le timbre. Ceci vous permet d'obtenir une exécution similaire à celle d'un piano.

***La profondeur de l'action de la vélocité a été réglée de manière différente pour chaque patch pour qu'il corresponde au son et, en conséquence, l'effet varie en fonction du patch sélectionné.**

C. Maintien

"Hold" (maintien) est la fonction qui permet au son d'être maintenu, même après le relâchement de la touche. Cette fonction peut être contrôlée par le commutateur à pédale connecté à la prise de pédale de maintien.



Commutateur à pédale (DP-2, DP-6).

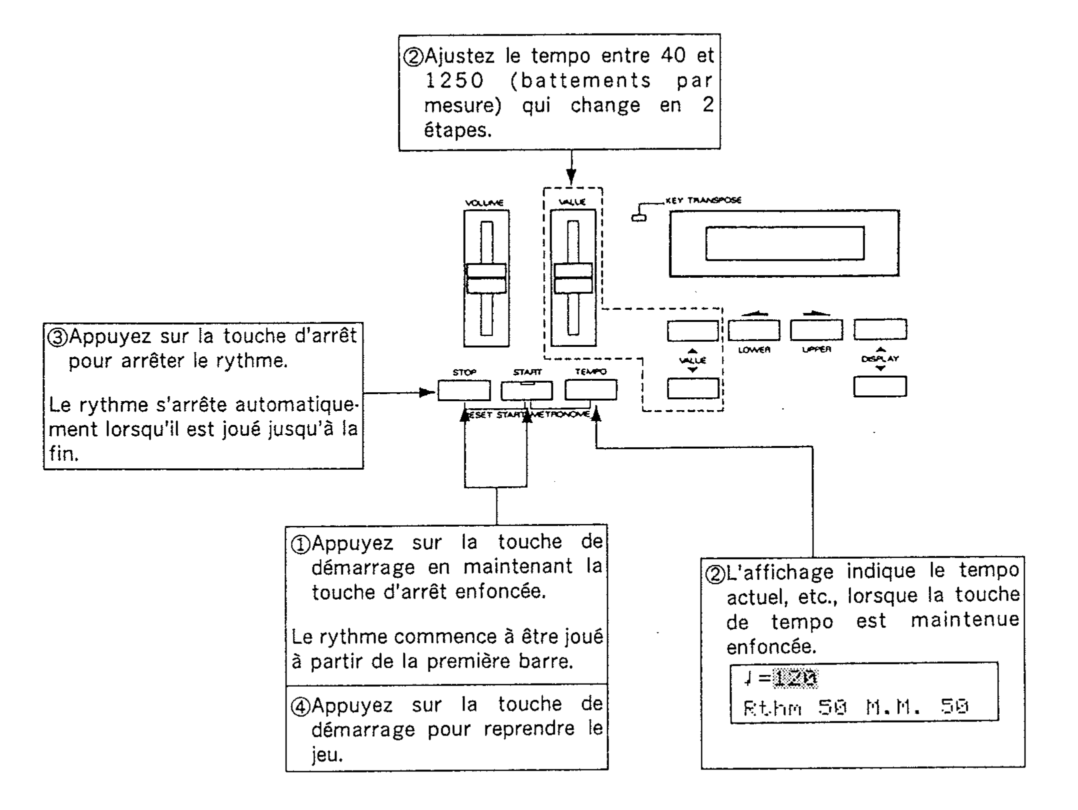
4. Reproduction de rythme

Vous pouvez jouer des motifs rythmiques ou des pistes rythmiques sur la boîte à rythmes incorporée et jouer le clavier dans le rythme. Vous pouvez de plus jouer les rythmes à partir du clavier.

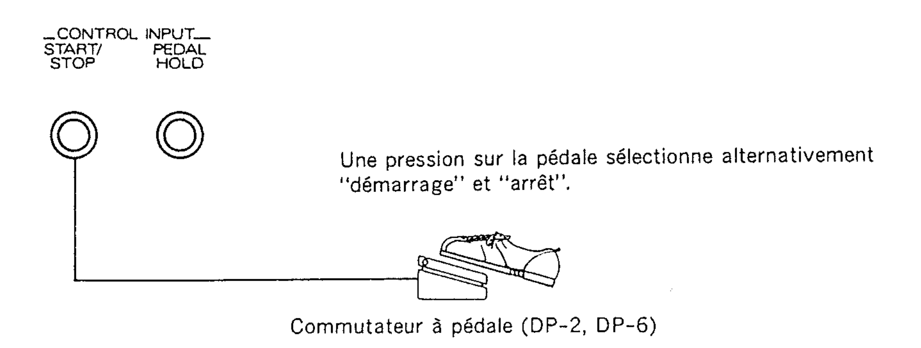
∗ La fonction ci-dessus est également utilisable dans le mode multitimbral.

a. Reproduction de piste

A la mise sous tension, la boîte à rythmes est réglée sur le mode de reproduction de piste rythmique.



Le démarrage (ou l'arrêt) du rythme peut également être contrôlé avec un commutateur à pédale connecté à la prise de marche/arrêt.

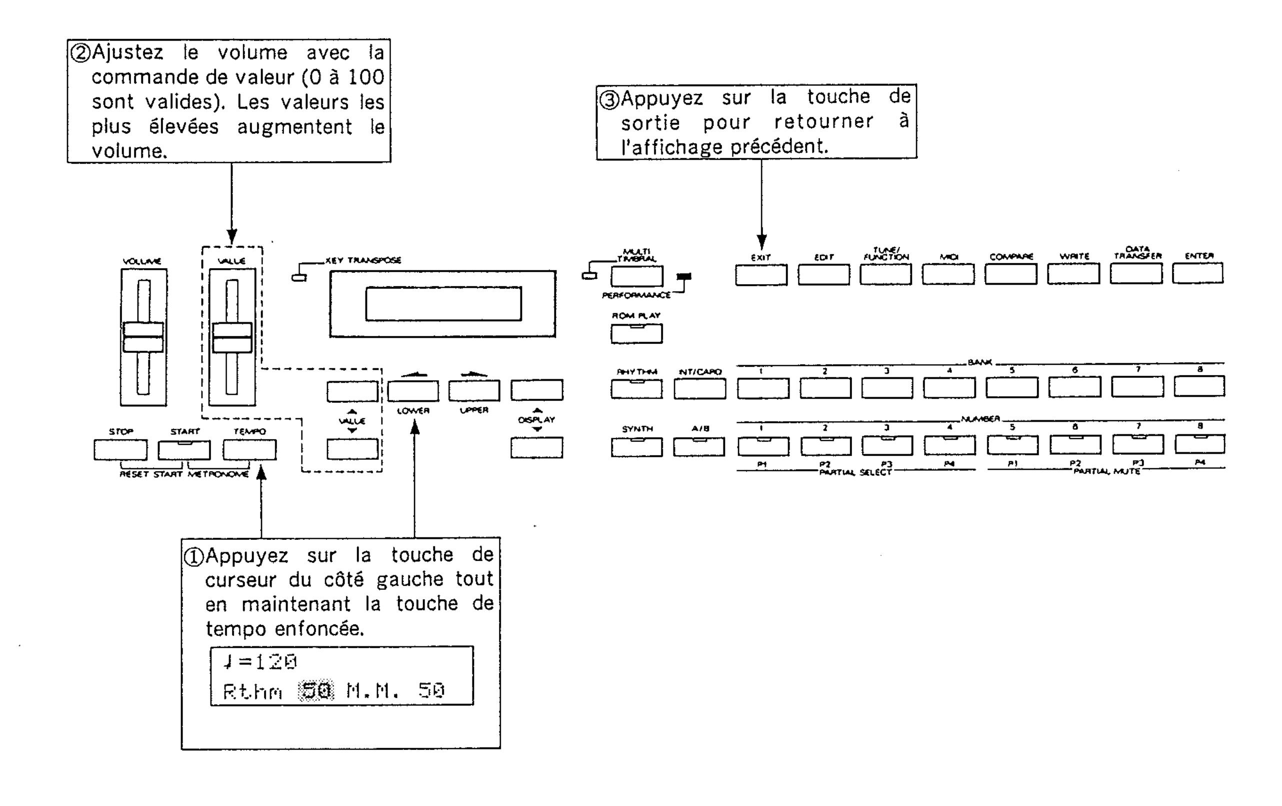


Commutateur à pédale (DP-2, DP-6)

[Ajustement du niveau]

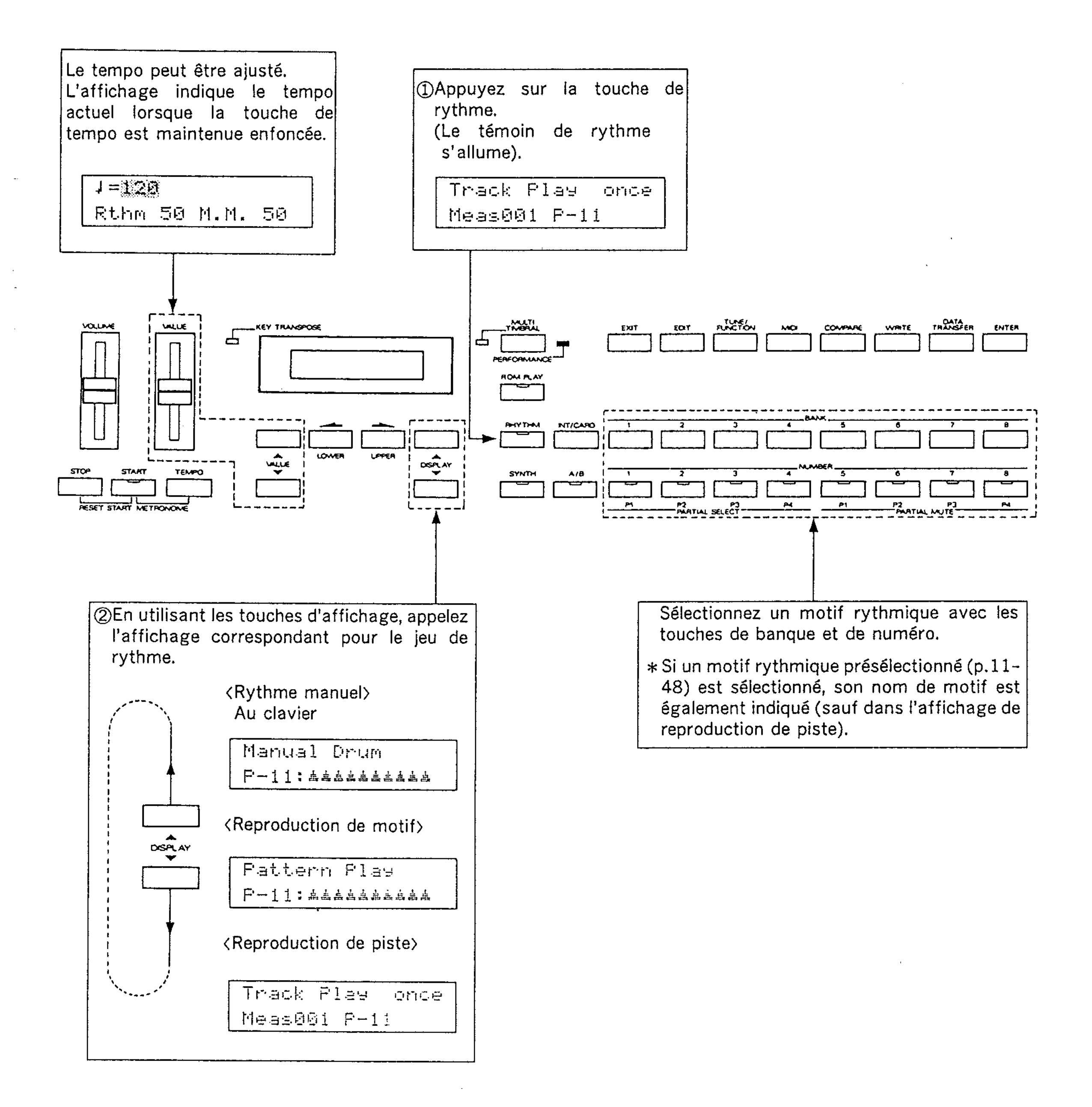
Le volume du rythme peut être changé comme suit.

∗Le volume réglé est conservé même lorsque l'unité est éteinte.



b. Mode de rythme

Le mode de rythme transforme le D-10 en une boîte à rythmes, vous permettant ainsi de changer les motifs rythmiques ou de jouer un rythme sur le clavier.



Motif rythmique présélectionné

Banque \ Numéro	1	2	3	4	5	6	7	8
1	8Beat 1	8Beat 2	8Beat 3	8Beat 4	8Beat 5	8Beat 6	Ballad	Reggae
2	16Beat 1	16Beat 2	16Beat 3	16Beat 4	16Beat 5	16Beat 6	Shuffle 1	Shuffle 2
3	Disco 1	Disco 2	Electric Pop 1	Electric Pop 2	Jazz 1	Jazz 2	Jazz 3	Jazz Walz
4	Samba 1	Samba 2	Samba 3	Bossanova 1	Bossanova 2	Mambo	Merengue	Rumba

Dans le mode de reproduction de piste ou de reproduction de motif, vous pouvez jouer le clavier en utilisant le patch ou timbre préalablement sélectionné (avant d'appuyer sur la touche de rythme).

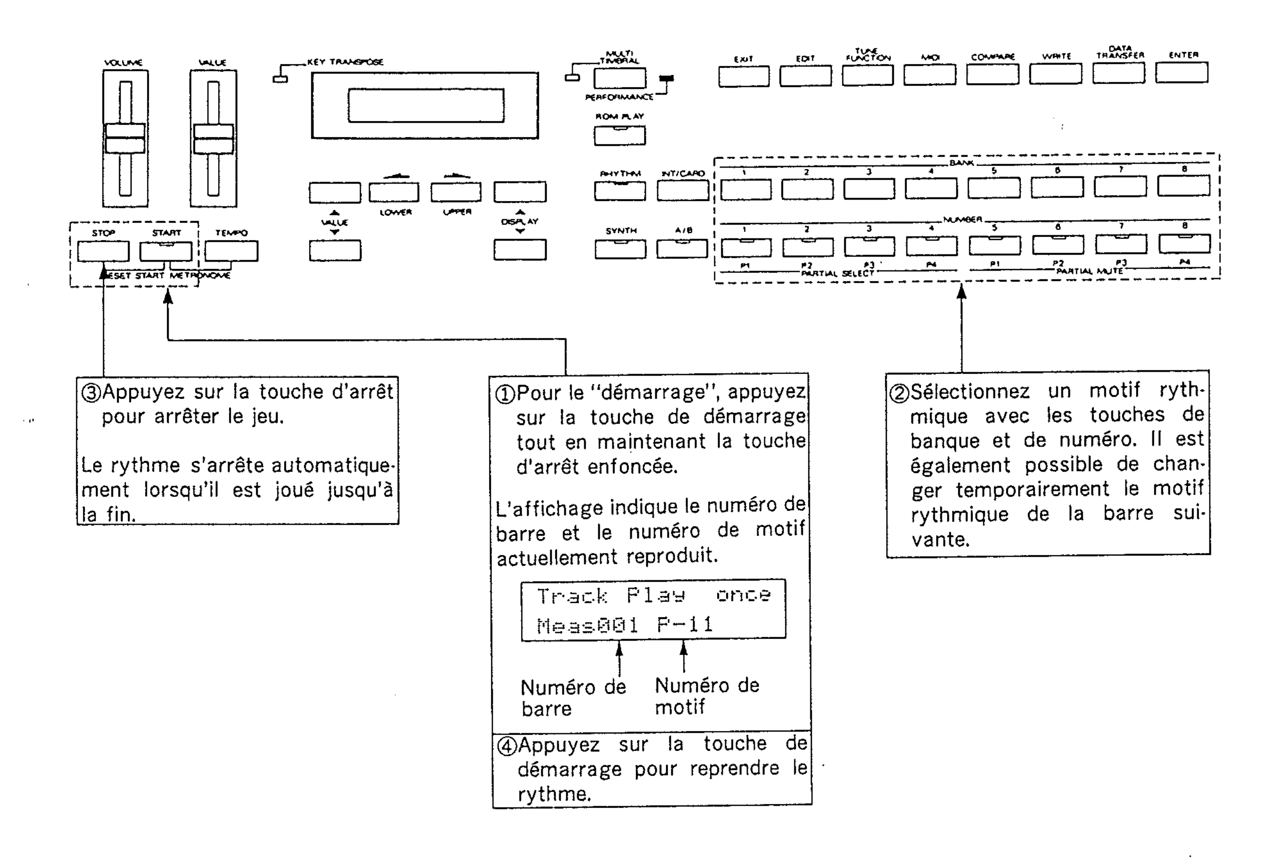
Pour quitter le mode de rythme et retourner dans le mode de reproduction, appuyez sur la touche Synth. Selon l'affichage (affichage de reproduction de piste, de reproduction de motif ou de Rythme manuel) du mode de rythme sélectionné, le rythme exécuté dans le mode de reproduction est différent, comme cela est indiqué ci-dessous. Si, toutefois, l'unité est éteinte une fois, puis remise sous tension, une piste de rythme sera jouée.

○Si la touche Synth est enfoncée dans l'affichage de reproduction de piste, une piste rythmique est reproduite lorsque l'unité est ramenée dans le mode de reproduction.

○Si la touche Synth est enfoncée dans l'affichage de reproduction de motif ou de rythme manuel, un motif rythmique (sélectionné avant la pression sur la touche Synth) sera reproduit lorsque l'unité est ramenée dans le mode de reproduction.

[Reproduction de piste]

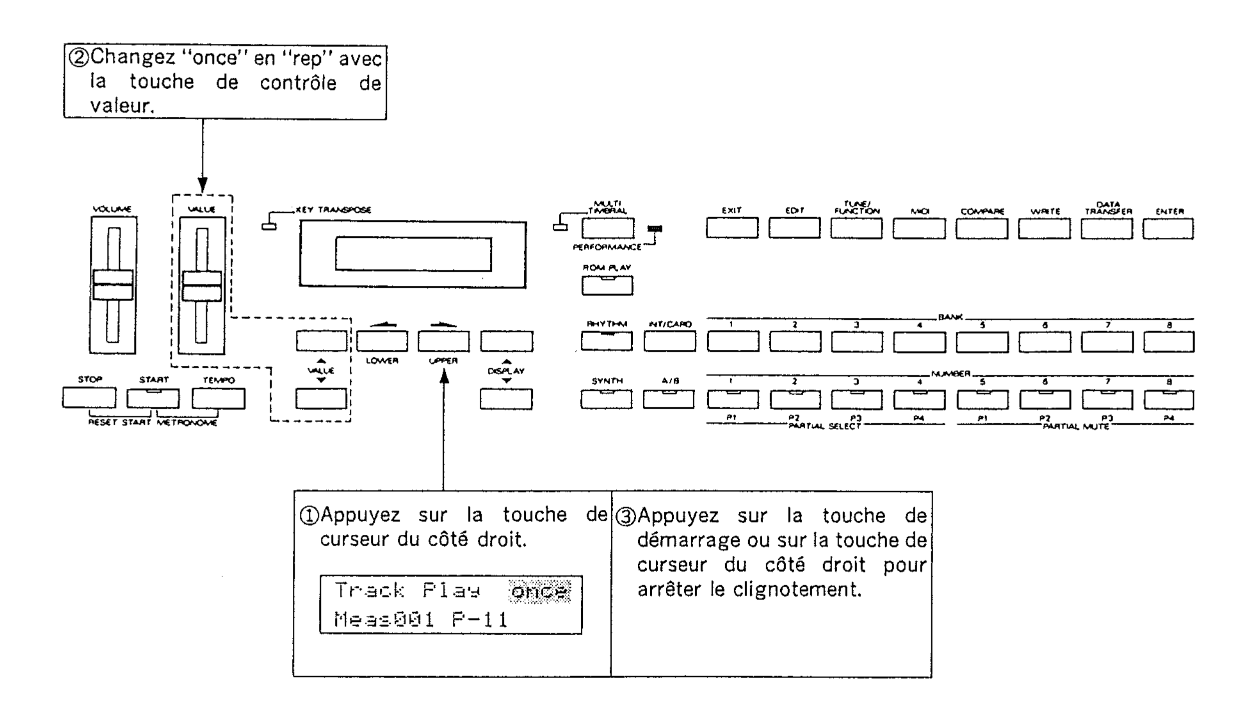
Le mode de reproduction de piste vous permet de contrôler la manière dont la reproduction de piste progresse.



● Reproduction répétée

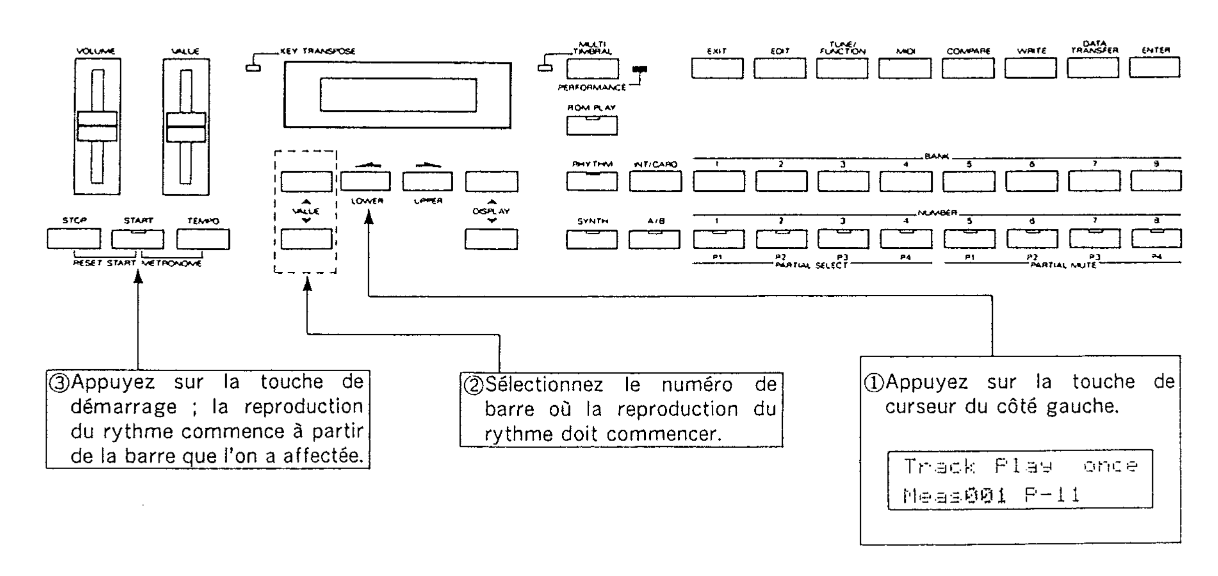
Pour reproduire une piste rythmique de manière répetée, arrêtez le rythme, puis procédez de la manière indiquée ci-dessous.

*Le mode de reproduction répétée réglé est conservé même lorsque l'unité est èteinte.



● Reproduction à partir du milieu d'une barre

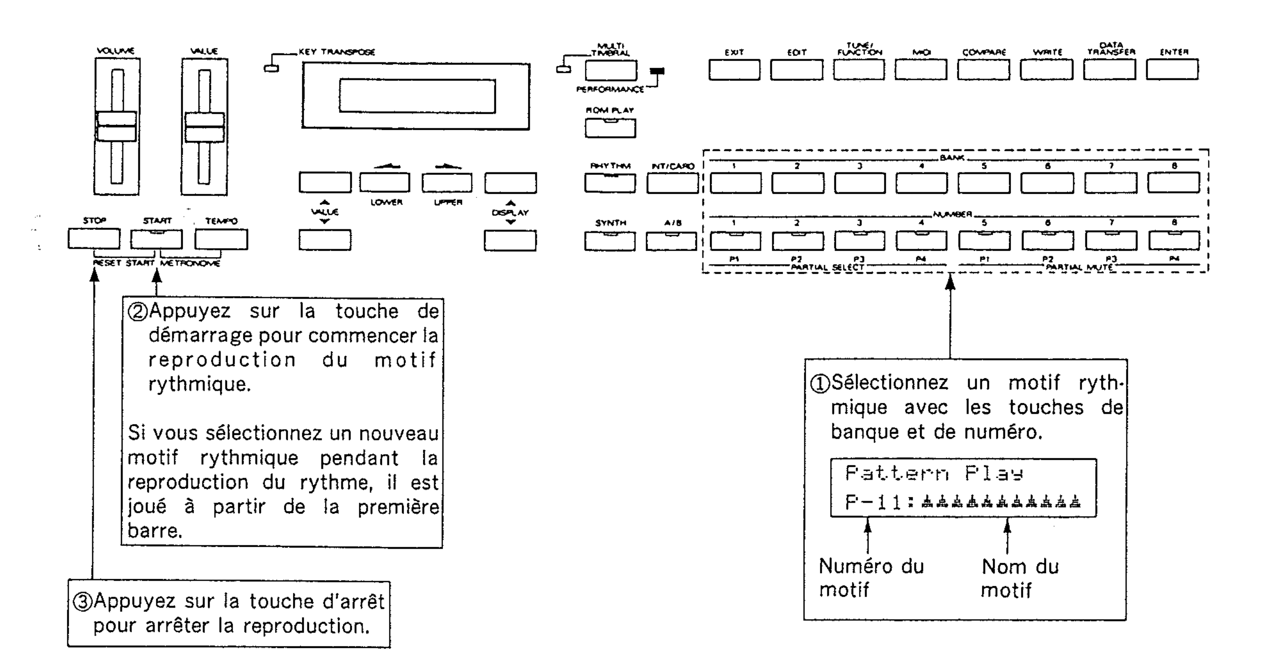
Procédez de la manière suivante pour commencer la reproduction au milieu d'une barre.



*Il n'est pas possible d'affecter une barre avec le curseur de valeur.

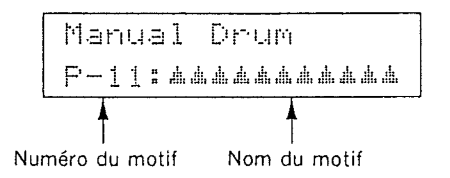
[Reproduction de motif]

Le mode de reproduction de motif vous permet de jouer le clavier pendant la reproduction d'un motif rythmique particulier.



[Rythme manuel]

Dans le mode de rythme manuel, un rythme peut être joué avec le clavier du D-10. Une pression sur la touche de démarrage amorce la reproduction du rythme actuellement affiché de manière à ce que vous puissiez jouer le clavier dans ce rythme.



Les sonorités de rythme ont été affectées au clavier par le fabricant de la manière indiquée ci-dessous. Le jeu d'une touche sur le clavier jouera la sonorité rythmique correspondante.

r63	Native Drum-3	
r62	Native Drum-2	C7
r61	Native Drum-1	
r09	Ride Cymbal (short)	
r34	High Tom Tom-3	
r06	Crash Cymbal (short)	
r35	Middle Tom Tom-3	
r02	Closed High Hat-2	
r36	Low Tom Tom-3	
r24	Snare Drum-6	
r23	Snare Drum-5	
r22	Snare Drum-4	
r18	Bass Drum-4	
r17	Bass Drum-3	C6
r60	Bell	
r59	Wood Block	
r37	High Pitch Tom Tom-1	
r58	Triangle	
r38	High Pitch Tom Tom-2	
r57	Castanets	
r27	Brush-2	
r26	Brush-1	
r56	Claves	
r12	Cup (mute)	
r55	Quijada	
r54	Long Whistle	C5
r53	Short Whistle	
r52	Maracas	
r51	Cabasa	
r50	Low Agogo	
r49	High Agogo	
r48	Low Timbale	
r47	High Timbale	
r46	Low Conga	
r45	High Conga	
r44	High Conga (mute)	
r43	Low Bongo	
r42	High Bongo	C4 (Do moyen)
r10	Ride Cymbal (mute)	
r21	Snare Drum-3	
r07	Crash Cymbal (mute)	
r41	Cowbell	
r14	Splash Cymbal	
r40	Tambourine	
r11	Cup	
r13	China Cymbal	
r08	Ride Cymbal	
r31	High Tom Tom-2	
r05	Crash Cymbal	
r28	High Tom Tom-1	C3
r32	Middle Tom Tom-2	
r03	Open High Hat-1	
r29	Middle Tom Tom-1	
r04	Open High Hat-2	
r33	Low Tom Tom-2	
r01	Closed High Hat-1	
r30	Low Tom Tom-2	
r20	Snare Drum-2	
r39	Hand Clap	
r19	Snare Drum-1	
r25	Rim Shot	
r16	Bass Drum-2	C2
r15	Bass Drum-1	

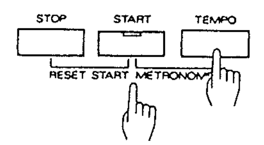
* L'affectation de touche ou le volume des sonorités rythmiques peuvent être altérés. Reportez vous à la page 25 du cours avancé, "Réglage des sonorités rythmiques".

* Pour modifier la gamme de son du clavier, suivez la procédure de transposition appropriée (page 33).

5. Métronome

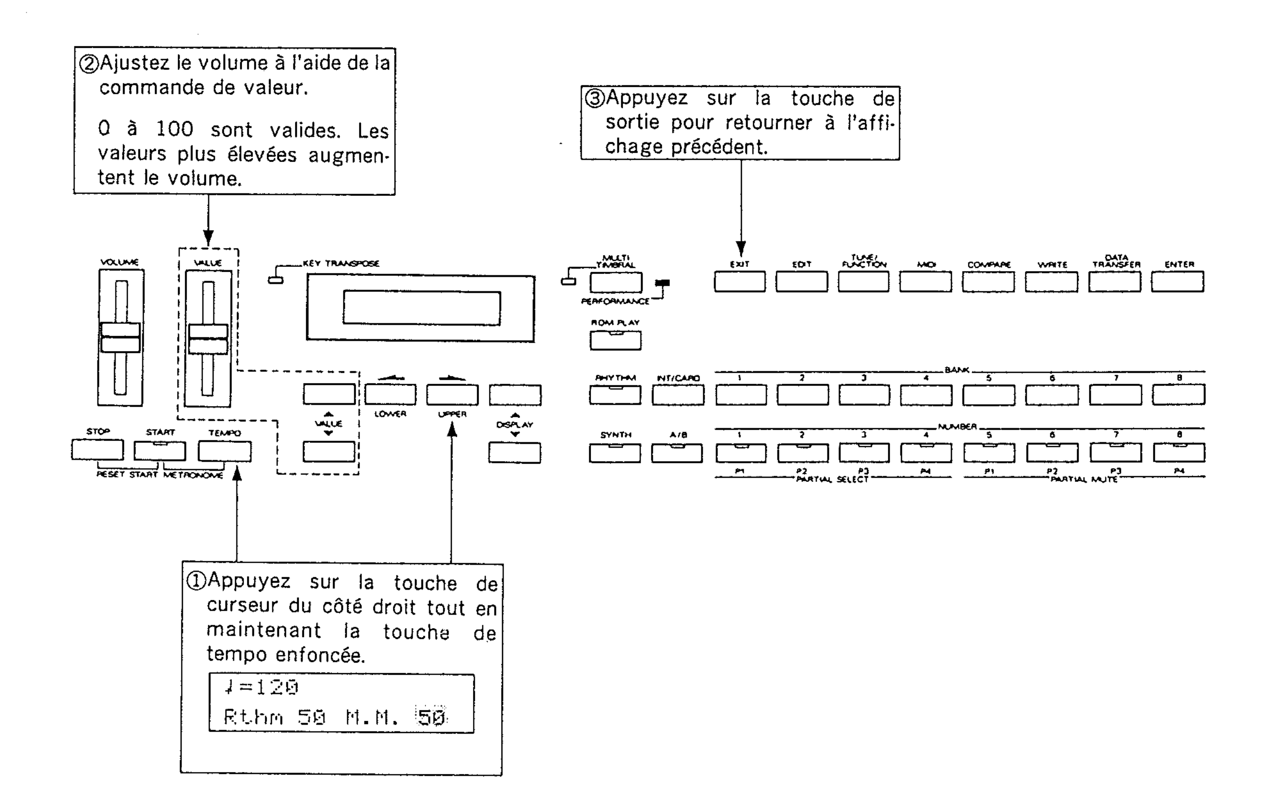
Le D-10 possède un métronome pouvant être utilisé pour la pratique du clavier ou pour la programmation de données de rythme.

Si vous désirez n'utiliser que le métronome, appuyez sur la touche de démarrage tout en maintenant la touche de tempo enfoncée.



[Ajustement du volume]

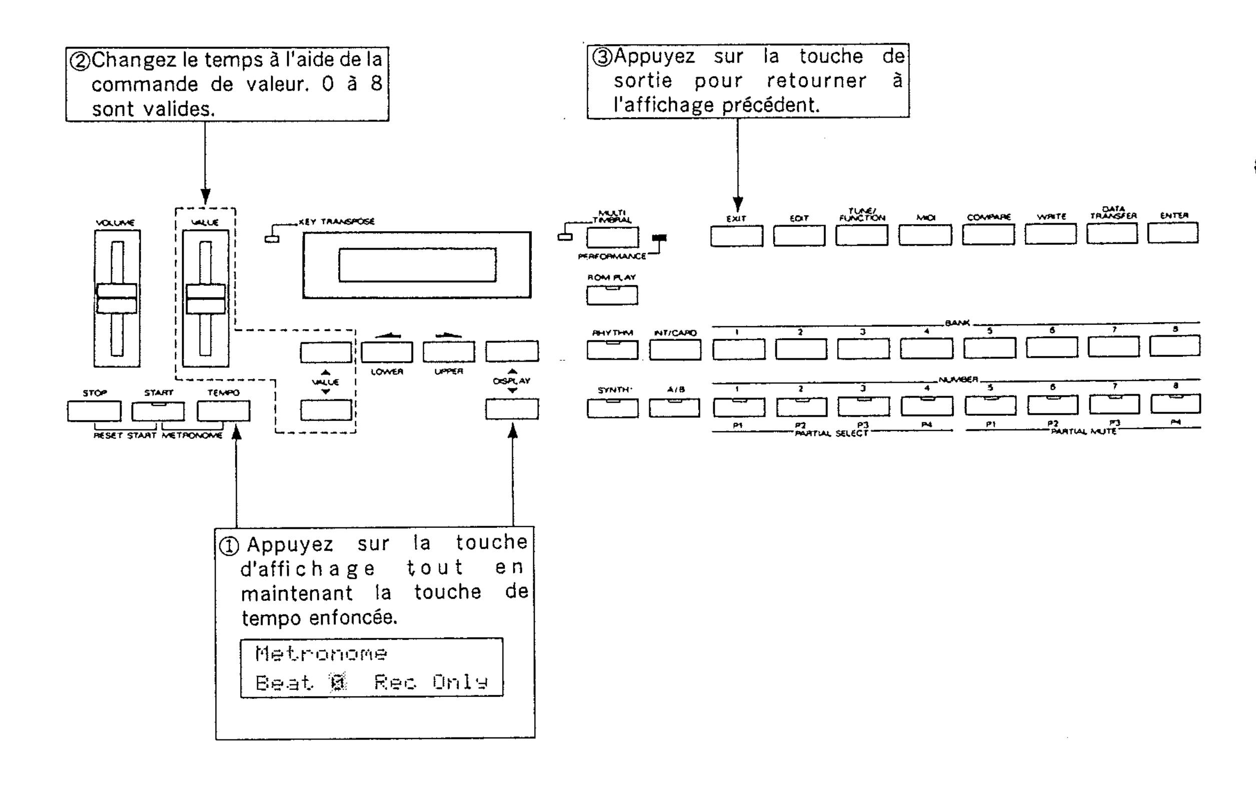
Le volume du métronome peut être ajusté de la manière indiquée ci-dessous.
∗Le volume réglé est conservé même lorsque l'unité est éteinte.



[Réglage de temps]

Vous pouvez changer le temps du métronome lorsque ce dernier est utilisé tout seul, comme cela est indiqué ci-dessous.
Pendant un enregistrement, le métronome joue dans le temps du rythme, quel que soit le temps réglé.

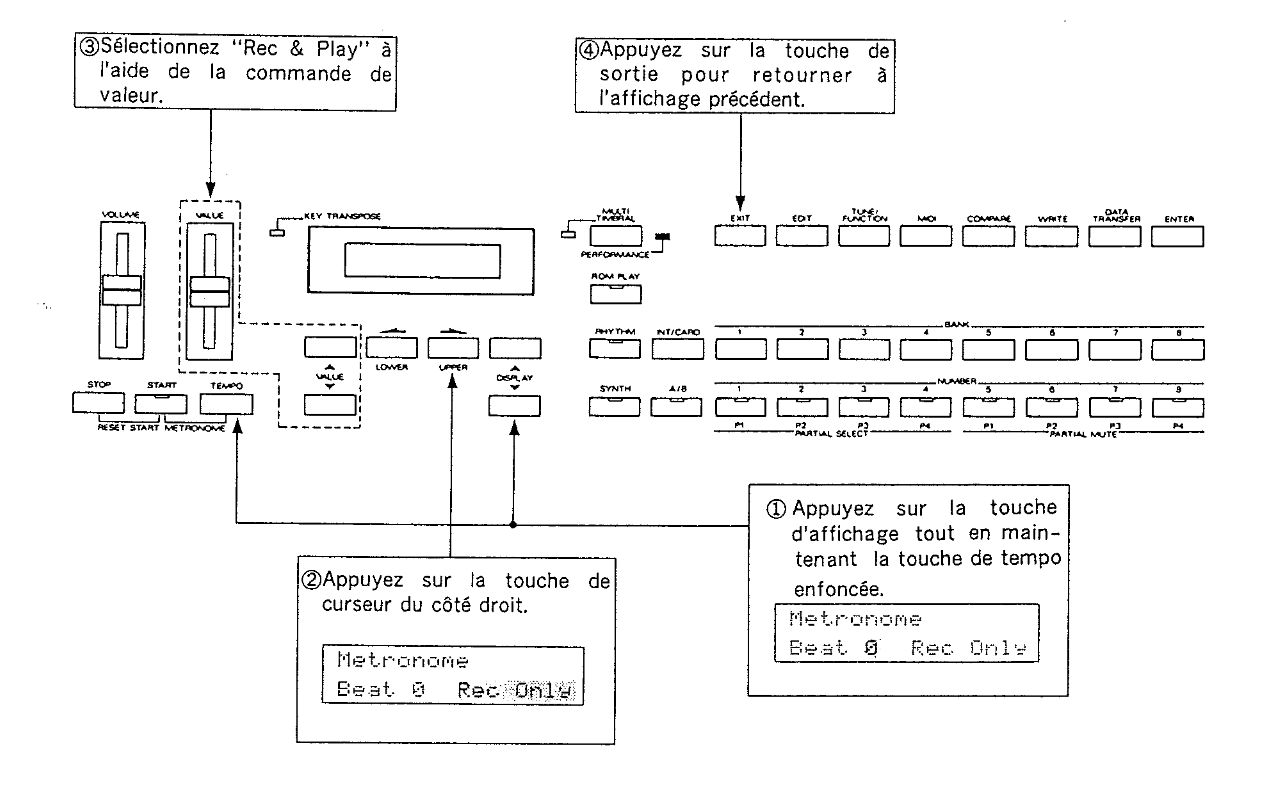
＊Le temps réglé est conservé même lorsque l'unité est éteinte.



[Jeu du métronome avec l'exécution du rythme]

Pour jouer le métronome avec l'exécution du rythme, changez les modes de métronome de la manière indiquée ci-dessous.

∗ Le mode de métronome réglé est conservé même lorsque l'unité est éteinte.

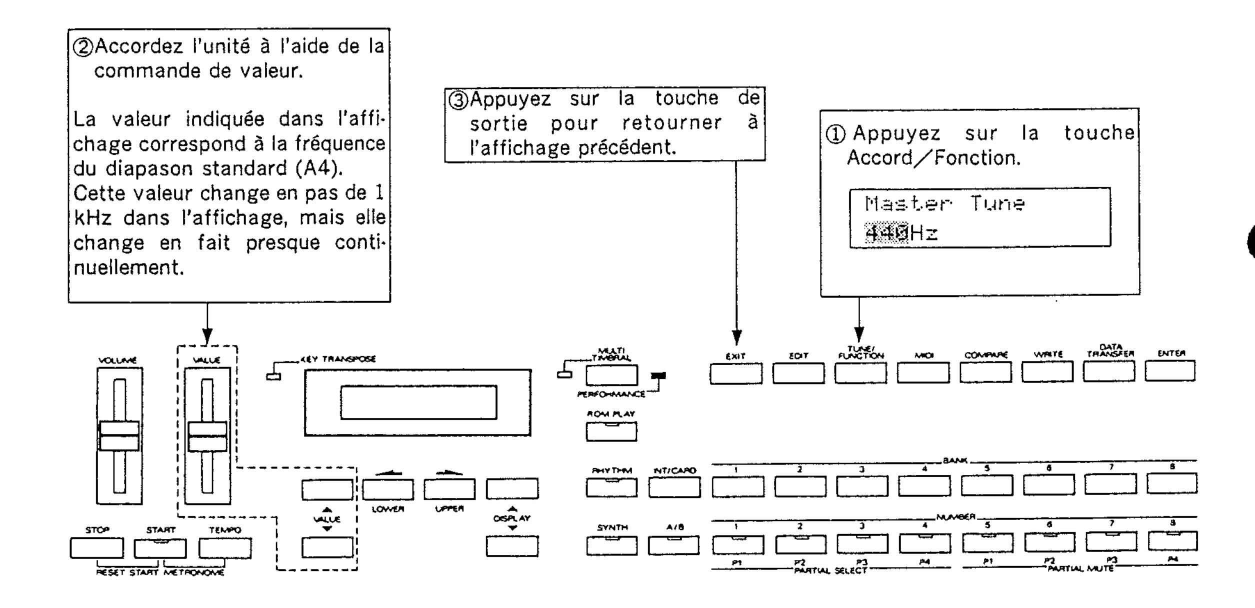


6. Accord principal

L'accord principal ajuste le diapason du D-10 sur celui d'autres instruments.

* La valeur d'accord principal réglée est conservée même lorsque l'unité est éteinte.

* Une sonorité utilisant un son PCM peut ne pas être accordée correctement par la fonction d'accord principal.

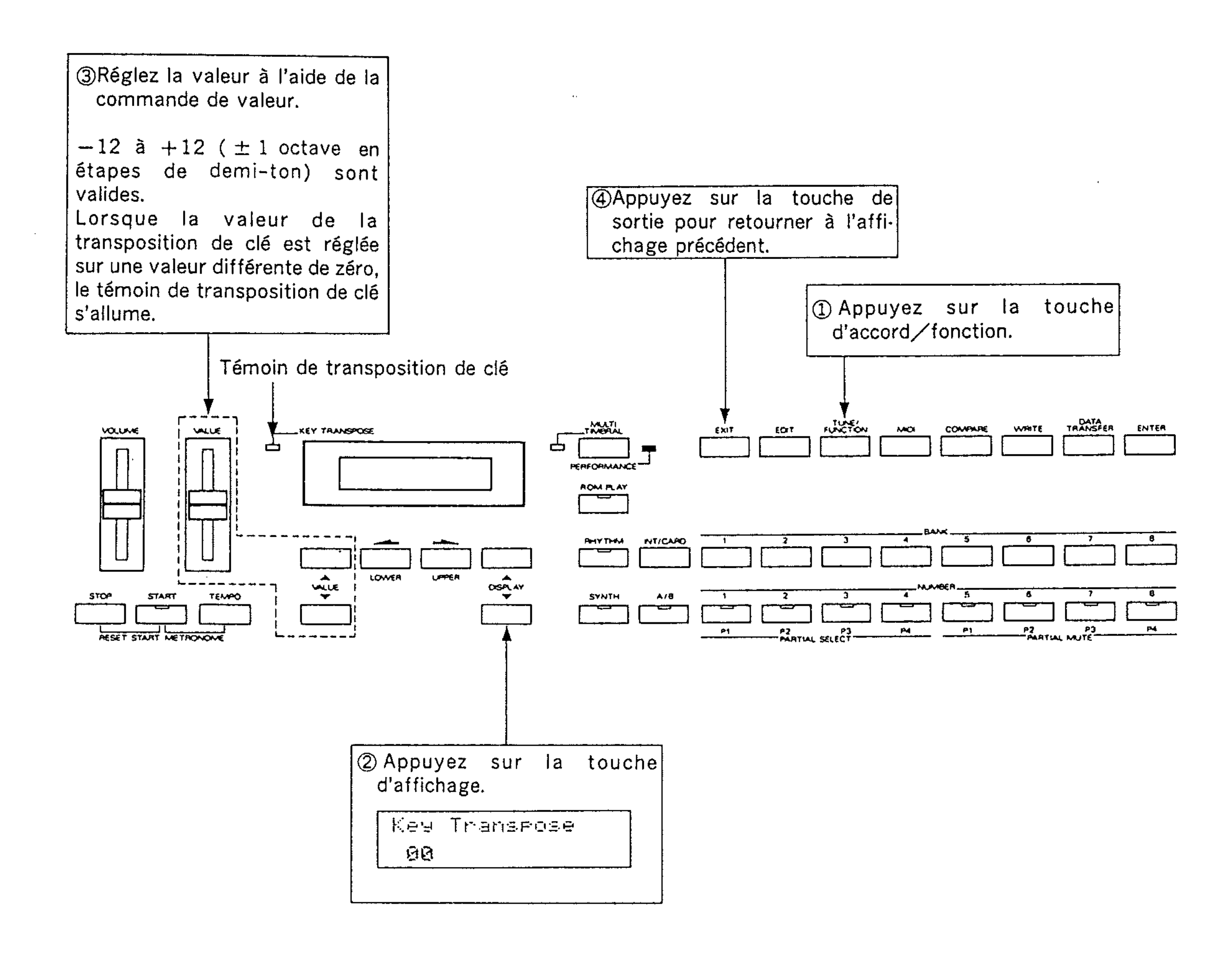


7. Transposition de clé

La fonction de transposition de clé transpose tout le clavier en étapes de demi-tons, vous permettant ainsi de jouer le même clavier dans différentes clés.

∗ La valeur de transposition de clé réglée est conservée même lorsque l'unité est éteinte.

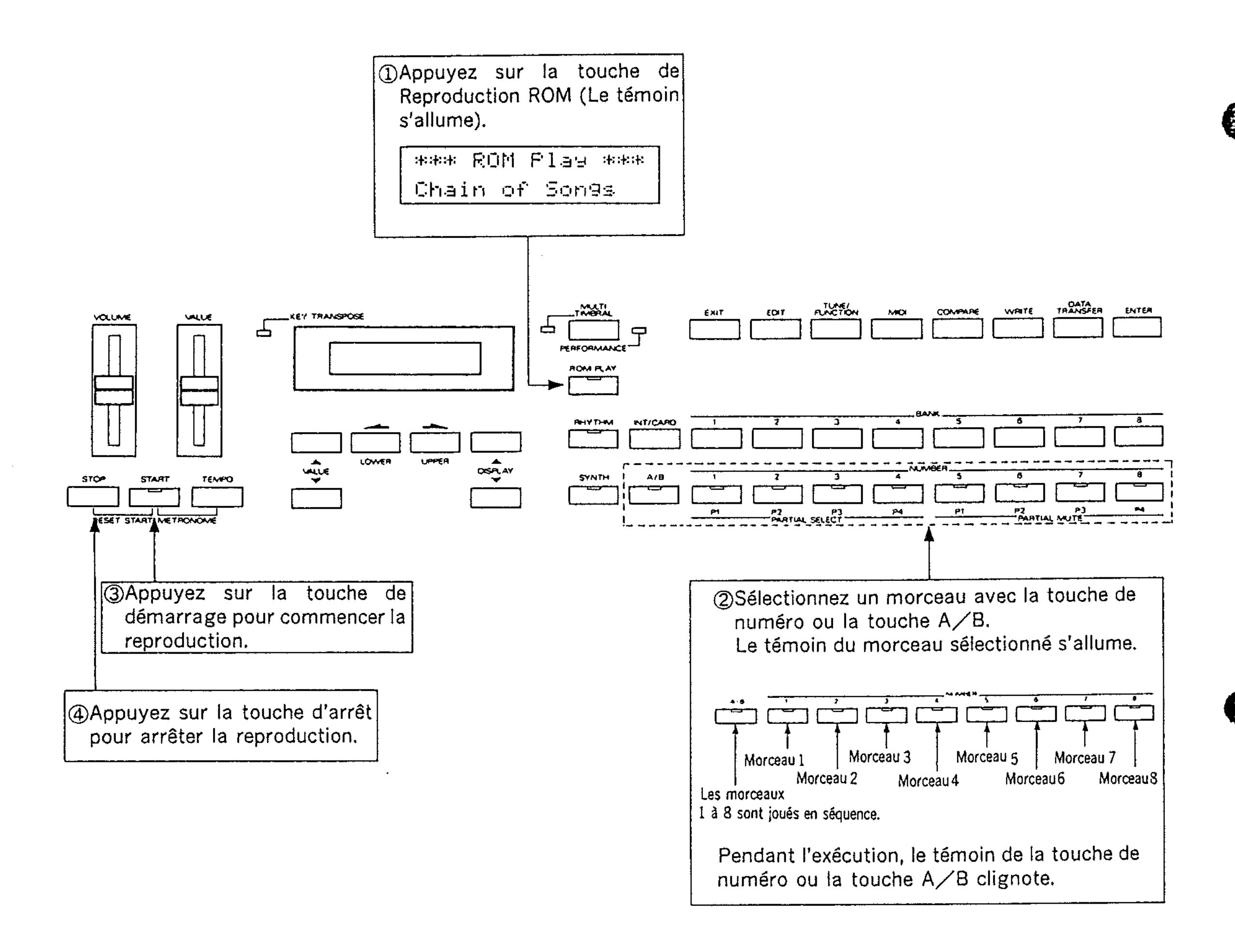
∗ La fonction de transposition de clé ne fonctionne pas dans le mode de réglage des sonorités rythmiques ou le mode de programmation de motif rythmique.



5 Reproduction de ROM

Huit différents morceaux sont programmés dans le D-10 pour permettre de démontrer les effets de la fonction Multitimbrale. La reproduction de ces morceaux préprogrammés est appelée "Reproduction ROM". Lors de la reproduction de ces morceaux, nous vous prions d'utiliser si possible un amplificateur stéréo pour obtenir le meilleur effet des fonctions multitimbrales.

[Procédure]



Numéro do morceau	Nom du morceau	
1	Macho Memory	Musique par Eric Persing ©1988 par Eric Persing
2	Jah May Kah !	Musique par Amin Bathia ©1988 par Amin Bathia
3	Sugar Plum	Composé par Tchaïkovski Arrangement par Amin Bathia
4	My Brother	Musique par Andrian Scott ©1988 par Andrian Scott
5	Folk	Musique par Amin Bathia ©1988 par Amin Bathia
6	Bumble Dee	Composé par Rymsky-Korsakow Arrangement par Amin Bathia
7	Mergatroid	Musique par Eric Persing ©1988 par Eric Persing
8	Dinner Set	Musique par Andrian Scott ©1988 par Andrian Scott

* Pendant la reproduction ROM, il n'est pas possible d'utiliser le clavier ou les commandes telles que le Bender.

* Les données d'exécution de la reproduction ROM ne sont pas envoyées par le connecteur MIDI OUT.

6 CARACTERISTIQUES

D-10 : Synthétiseur linéaire Multitimbral avec Boîte à rythmes incorporée

Clavier
61 touches (avec vélocité

Source sonore
Système LA
Voix maximum : 32 voix

Section synthétiseur
Patches : 128
Timbres : 128
Sonorités présélectionnées (Preset) : 128
Sonorités Programmables : 64
Sonorités rythmiques présélectionnées : 63

Section de rythme
Réglages : 85 types (C1 à C8)
Motifs rythmiques présélectionnés : 32
Motifs rythmiques programmables : 32
Motif rythmique
Nombre maximum de notes pouvant être simultanément enregistrées : 8
Motif rythmique
Nombre maximum de notes pouvant être enregistrées (dans chaque motif rythmique) : 96 notes
Piste rythmique
Nombre maximum de barres pouvant être enregistrées : 500

Carte de mémoire (M-256D)
Patches : 128
Timbres : 128
Sonorités : 64
Motifs rythmiques : 32
Motif rythmique : Un morceau
Réglages de sonorités rythmiques : Un ensemble

[Panneau avant]
Curseur de volume
Curseur de valeur
Touche d'arrêt
Touche de démarrage
Touche de tempo
Touche de valeur x2
Touche de curseur x2
Touche d'affichage x2
Touche de mode
Touche de Reproduction ROM
Touche de rythme
Touche Synth
Touche Interne/Carte
Touche A/B
Touche de banque x8
Touche de numéro x8
Touche de sortie
Touche d'édition
Touche d'accord/Fonction
Touche MIDI
Touche de comparaison
Touche d'écriture
Touche de transfert de données
Touche d'introduction
Levier de Bender

[Affichage]
2 Lignes, 16 lettres (rétro-éclairé)

[Témoins]
Témoin de Démarrage
Témoin de Transposition de clé
Témoin de Multitimbral
Témoin d'Exécution
Témoin de Reproduction ROM
Témoin de Synth
Témoin de Rythme
Témoin A/B
Témoin de Numéro x8

[Panneau arrière]
Prise de sortie x2
Prise de casque
Prise de marche/arrêt
Prise de pédale de maintien
Connecteurs MIDI (IN, OUT, THRU)

Dimensions : 974 (L) x301 (P) x98 (H) mm

Poids : 8.8kg.

Consommation : 20 W

Accessoires :
Mode d'emploi (Base/Avancé)
Tableau de Référence Rapide
Tableau de Son
Livret MIDI
Câble de raccordement (LP-25)

[Options]
Carte de mémoire (RAM) M-256D
Boî tier de transport SHC-1
Programmateur PG-10
Casque d'écoute stéréo RH-100
Commutateur à pédale DP-2/DP-6
Câble MIDI/SYNC MSC-07/15/25/50/100